

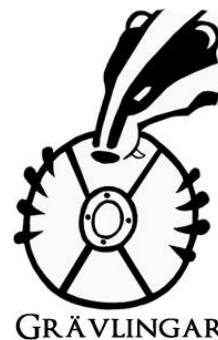


ANATIS
ORDO



CAHIER DES CHARGES CAMPEMENT "OFF"

D'ANATIS ORDO ET GRÄVLINGAR MOULIN DE LA NIVERDIÈRE



GRÄVLINGAR



Principe :

Les collectifs Anatis Ordo et Grävlingar vous invitent à participer à un rassemblement multi-période privé sur les périodes des IX^{ème} Xi^{ème} et XI^{ème} siècle en Europe de l'ouest, ouvert uniquement aux groupes, associations et particuliers pratiquant la reconstitution historique médiévale.

Comme tous les camps-off, son objectif est de réunir les troupes médiévales désirant vivre leur passion sans les contraintes de l'animation pour se retrouver, échanger, s'amuser et partager. Le tout dans une motivation de reconstitution historique et non pas de « camping médiéval ».

Les tentes seront disposées selon les possibilités (regroupées par troupes et époques), disséminées dans le site. Il faudra jouer avec les espaces variables de ce site naturel pour agencer les campements au mieux.

Site :

Au « Moulin de la Niverdière » sur la commune de Châtonnay (38440) dans l'Isère.

<https://www.google.fr/maps?q=Moulin+Levet,+Châtonnay&hl=fr&ie=UTF8&ll=45.726315,5.414886&spn=0.647101,1.674042&sll=45.485026,5.205363&sspn=0.005077,0.017166&oq=moulin+chatonnay&hq=Moulin+Levet,&hnear=C hatonnay,+Is%C3%A8re,+Rh%C3%B4ne-Alpes&t=m&z=10&iwloc=A>

Sur un terrain de 4 hectares délimités par une rivière, une route communale et un chemin communal. Au nord de l'Isère (Lyon à 40 km et Grenoble à 60 Km).

Cadre législatif :

La règle commune sur l'ensemble du site est la législation en vigueur. Vous êtes responsable de vos actes, de ceux de vos enfants ainsi que de vos véhicules et matériels.

Pour participer, après s'être inscrits évidemment, il convient d'avoir une assurance, individuelle, associative ou professionnelle, dans le cadre de ces activités spécifiques.

Horaires :

Les participants seront accueillis à partir du vendredi 18 avril à 14h00 et devront quitter les lieux au plus tard le lundi 21 avril 2014 à 16h00.

Aucun véhicule ne sera accepté sur la partie "Campement" du samedi à 10h00 jusqu'au lundi à 14h.

Tenue :

Seul le port de costumes historiques est autorisé sur la partie "Campement" .

Tous les participants doivent être habillés comme à l'époque qu'ils ont choisie de reconstituer, y compris les enfants.

Seuls les membres de l'organisation (Orga) se réservent le droit d'en être dispensé.

Fournitures et Commodités :

Les troupes doivent amener leurs matériels.

De l'eau et du bois seront à disposition.

Une salle de bain avec WC, une douche et un WC se situent dans le Moulin.

Une chambre froide est aussi disponible et peut être utilisée qu'après en avoir fait la demande auprès d'un Orga.

Repas :

Chaque troupe amène ses propres denrées, boissons, spécialités régionales, préparations maisons, qu'elles soient déjà prêtes ou à cuisiner, pour tous les repas.

Les repas devront, dans la mesure du possible, être tous histo-compatibles ou cohérents, que ce soit dans l'apparence, l'authenticité, les ingrédients, les recettes...

Donc, pas de canettes de bières, pas de bouteille de coca, pas de pommes de terre, pas de chips, de "Quick" et "MacDo", etc...

Une tolérance toutefois pour le café (jus d'orange, etc) qui devra être servi comme une boisson médiévale dans un broc. Certains ustensiles ou contenants (bouteilles, emballage de brioche...) devront être camouflés ou rangés dès utilisation.

Les emballages alimentaires modernes devront rester cantonnés à l'intérieur des tentes.

Vêtue :

La tête et le visage étant considérés comme des parties visibles et cruciales du personnage historique évoqué, il est demandé de proscrire les anachronismes (lunettes, capillaires, teintures, accessoires, piercings, etc.) ou tout du moins d'essayer de les masquer.

De manière générale, aucun anachronisme ne pourra être accepté (comme des chaussures typiquement modernes).

Nous serons plus tolérants vis à vis des enfants.

Quant aux personnes souffrant de troubles visuels ne pouvant se passer de lunette ce sera au cas par cas avec une tolérance très basse. Les organisateurs sont porteurs de lunettes et s'en passent lors des camps.

Nous vous conseillons ces sites qui présentent des costumes historiques correspondant à la période désirée, nous restons à votre disposition pour toutes questions :

[http://aufildutemps-reconstitution.perso.neuf.fr/acrobate/Livret+\(BD\).pdf](http://aufildutemps-reconstitution.perso.neuf.fr/acrobate/Livret+(BD).pdf)

<http://www.branche-rouge.org/les-articles/tous-les-articles/artisanats/le-costume/le-costume-viking-an-mil-sources-et-interpretations>

<http://www.foulques-nerra.fr/forum/viewtopic.php?f=19&t=65>

<http://911-2011.fr/wp/wp-content/uploads/2011/04/Costume-m%C3%A9di%C3%A9val-costumes-normands-et-vikings.pdf>

http://www.midrealm.org/starleafgate/Documents/Making_Anglo_Saxon_Garb.pdf

Activités :

Chacun peut donc avoir son activité, selon son envie et intérêt, seul ou en groupe. Chacun peut proposer une ou des activités collectives, dès à présent ou le moment venu, et chacun y participe, selon son envie et intérêt, sur la base de la simplicité, de la liberté et de la fraternité. Si l'activité engage la sécurité ce sera à chacun d'être assuré pour celle-ci.

De même, il faudra veiller à la sécurité du camp en gardant des distances suffisantes pour l'assurer.

Il s'agit avant tout d'échanger et de partager ses passions en toute sérénité.

Règles de vie :

L'usage de téléphones portables devra être fait hors du site (ou en tente de façon non visible).

Les objets anachroniques sont formellement INTERDITS, tout contrevenant se verra exclu d'un prochain rassemblement.

Le matériel de camping moderne comme un sac de couchage ou des lampes torches devront aussi être cachés.

La consommation de toute substance stupéfiante est strictement interdite et tout contrevenant se verra exclu.

La consommation d'alcool est tolérée avec modération. Aucun débordement en état d'ébriété ne sera toléré et tout contrevenant se verra exclu.

Inscriptions et frais de participation :

Les inscriptions (avec paiement comme indiqué sur le formulaire) seront closes le 20 janvier 2014 ou lorsque les organisateurs estimeront que le nombre de participants aura atteint les limites possibles de place sur le terrain.

Aucune inscription ne sera acceptée après la date de clôture. Les inscriptions se feront uniquement par les moyens indiqués dans le mail d'invitation.

Si l'inscription est incomplète, nous refuserons l'inscription. Si vous disposez d'un site ou d'une base de photos montrant vos costumes et votre matériel, vous voudrez bien nous les envoyer afin de nous permettre de juger des qualités historiques de vos tenues.

Nous ne souhaitons évidemment pas voir venir des costumes GN ou fantastiques.

Le tarif sera de 20 euros pour les adultes et 5 euros pour les enfants de plus de 10 ans (gratuit avant 10 ans).

Campement historique :

Les feux permettant de cuisiner devront être faits dans des trous ou sur des tables à feux (à privilégier). A la fin du rassemblement, ces trous devront être rebouchés avec la terre que vous aurez prélevée et l'herbe remise à sa place.

Par mesure de sécurité, ils devront être distants au minimum de trois mètres des tentes. Si possible, il faudrait privilégier les feux hors-sol. Au près de chaque feu doit être disposé le nécessaire pour prévenir tout incendie (seau d'eau, seau de terre ou de sable, couverture coupe feu ou extincteur dans la tente à proximité, etc.).

Nous vous demandons de ne pas prendre plus de bois que nécessaire. Au moment de votre départ, le bois non utilisé devra être regroupé et votre emplacement devra être laissé dans l'état où vous l'aurez trouvé en arrivant.

Le campement doit rester dans un état de propreté irréprochable. Il est donc impératif de déposer vos déchets dans des sacs à poubelle puis dans les conteneurs situés aux abords du Moulin.

Animaux :

Les chiens et autres animaux domestiques ne sont pas autorisés sur le campement.

Assurances, sécurité et responsabilité :

Nous vous recommandons vivement de ne pas laisser vos bivouacs et matériels sans surveillance. Il vous est également recommandé de laisser chez vous tout objet de valeur qui ne serait pas utile sur le site. En cas de perte ou de vol, les organisateurs ne pourront être tenus pour responsables.

Il n'y aura pas d'équipe de secouristes sur place mais en cas de problème, ils pourront être joints très rapidement. Nous demandons néanmoins à chaque troupe d'apporter une trousse de premiers secours afin de soigner les petites blessures.

Toute personne et toute association se doit d'être à jour au niveau assurance responsabilité civile et accidents.

Contacts :

Courriel : campement.aogr@gmail.com

Sébastien FRANÇOIS, Collectif ANATIS ORDO

Adresse Postale : 24 chemin de la Plaine d'élite 69530 Brignais

Téléphone : 06.14.88.77.90

Leïla Haffar-FORNAGE, Collectif GRÄVLINGAR

Téléphone : 07.60.57.58.73



GUIDE DES RÈGLES DE SÉCURITÉ LORS DES COMBATS COLLECTIFS

1. INTRODUCTION

1.a/ Généralités

Cela fait maintenant plusieurs années que nous évoquons des «batailles» sous forme de «combats» simulés et scénarisés.

L'évocation des guerriers du moyen âge doit rester avant tout une activité ludique et pédagogique, le plaisir doit rester entier et cette pratique ne doit pas devenir source d'inquiétude et de blessures. Les échanges peuvent être virils mais doivent rester courtois.

Hors les affrontements individuels (cercle des guerriers, duels chorégraphiés, etc...), le but de ces quelques pages est de fournir les règles de sécurité britanniques utilisées à Battle que nous suivons toute l'année et que nous souhaitons voir appliquer par tous nos partenaires et le plus grand nombre lors de nos prestations.

Les règles qui suivent ont été traduites d'après celles établies par « The Vikings » lors des reconstitutions de la bataille d'Hastings, elles ont été quelque peu modifiées pour cet événement.

Leur efficacité n'est plus à démontrer, en effet, avec plus de 1500 combattants, membres de plus de 80 associations, provenant de plus de 20 pays, il était essentiel que les combats soient clairs et sans ambiguïtés et que les règles de sécurité soient respectées tout au long de cet événement.

Depuis l'année 2000, durant les différents 'HASTINGS' organisés, il n'y eut que peu de blessés, c'est donc un gage de succès qui confirme tout le caractère utile de telles règles.

Bien entendu, toutes les directives qui suivent sont susceptibles d'évoluer !

1.b/ Les armes

Toutes les armes utilisées pour de tels événements seront soumises à un contrôle d'authenticité et de sécurité avant chaque entrée sur le site.

Les armes qui ne seront pas jugées conformes ne seront pas acceptées sur le lieu de bataille et devront être stockées en lieu sûr (afin de ne point être un danger pour les participants). En cas de refus, celles-ci pourraient être provisoirement confisquées par les responsables de la sécurité pour la durée des combats et leur détenteur exclu de l'activité ou du champ de bataille.

1.c/ Les équipements de protection

Tous les participants sont directement responsables de leur propre sécurité pour ce type d'activité. Chaque guerrier doit porter **au minimum une paire de gants** en cuir robuste qui protégeront ses doigts ainsi que le dessus de la main jusqu'au poignet, **ainsi qu'un casque en acier**.

De plus, les équipements suivants sont fortement recommandés :

- a) des protections d'avant-bras en cuir (celle-ci dans la mesure du possible devront être cachées sous les manches de la tunique ou du gambison au quel cas)
- b) pour les femmes : des protections mammaires ou protection similaire
- c) pour les hommes : une coquille de protection ou protection similaire

D'autres équipements de protection (pour les genoux / coudes, etc.) peuvent être portés par les combattants mais resteront soumis aux règles d'authenticité. Tous les objets de style moderne, ou qui ne seront pas authentiques pour la période considérée devront être cachés en permanence sous les vêtements.

Chaque membre d'une association ou d'un rassemblement de compagnies se conformeront aux règles et aux normes de ces groupes durant la prestation, si celles-ci sont plus strictes que celles qui font l'objet des présentes règles.

1.d/ La participation

Les scènes de combat collectif et d'archerie (lorsqu'il y en a) seront ouverts aux personnes de plus de 16 ans, à condition que les participants soient évalués et jugés compétents et non dangereux pour y prendre part.

Ces évaluations devront être faites avant l'accès au site, au début de l'événement.

2. LES COMBATS

Durant les combats toutes les actions devront être dirigées de façon à produire un spectacle dramatique, plutôt que de flanquer des coups pour réellement blesser l'adversaire. La sécurité doit être le principal et permanent souci de l'événement. Aussi il est important de contenir son énergie, de maîtriser ses armes et ne pas trop « incarner » son personnage.

3. L'UTILISATION DES ARMES

3.a/ Le contrôle

Toutes les armes doivent être utilisées de façon contrôlée à tout moment. Les coups doivent donc être donnés à une vitesse modérée et doivent être retenus afin d'assurer que ceux-ci arrivent avec un minimum de force.

Les coups d'estoc avec les lances devront être donnés sur le côté du corps seulement et jamais plus haut que la poitrine.

3.b/ Le réalisme

Il est important que tous les combats paraissent réalistes. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas une excuse pour frapper fort. D'expérience, le facteur le plus important dans la reconstitution réaliste de combat est le bruit, étroitement suivi par le mouvement.

3.c/ Les boucliers

La plupart des reconstituteurs considèrent que les boucliers sont des articles consommables et qu'ils peuvent se briser et être remplacés. Soit, cependant il est important d'insister sur le fait que les boucliers devront être suffisamment solides pour résister aux coups portés.

Si une arme traverse un bouclier, que le coup porté est suffisamment fort pour le briser ou endommager l'arme elle-même, cela sera alors considéré comme un signe que le manipulateur ne contrôle pas son arme. L'intéressé sera alors invité à quitter l'activité ou du champ de bataille.

4. LES ZONES DE TOUCHE ET DE NON TOUCHE

4.a/ Généralités

Tous les coups devront être portés sur les armes ou les boucliers de son adversaire et frappés avec un niveau de puissance suffisant pour maintenir l'illusion d'un combat réel.

Ce ne doit pas être, bien sûr, la même puissance que pour casser le bouclier ou l'arme de votre adversaire ! (cf. ci-dessus en 3.c)

Personne ne sera récompensé pour le nombre de morts, il n'y aura pas non plus de points pour ceux qui donnent des coups dits «mortels» durant les phases de la bataille.

Durant les combats, tout combattant recevant un coup «mortel» doit tomber de façon réaliste.

Selon les scénarii, les victimes survenues dans ce cas, pourront être ressuscitées après une poignée de secondes et réintégrées au front en seconde ligne.

4.b/ En cas d'usage d'archers

Durant des combats, il peut y avoir des phases de tir en volée (tir droit) et en tir courbe (tir haut). A chaque événement, les conditions d'usage des archers et les tirs effectués seront précisés avant tout engagement.

Si votre commandant d'unité vous annonce un tir droit, mettez votre bouclier au-dessus de votre poitrine et surveillez les archers.

Les flèches sont normalement ralenties par de grandes plumes, toutes celles qui viendraient par inadvertance au-dessus de vous pourront être déviées en bougeant votre bouclier.

Lorsque l'alerte d'un tir courbe est annoncée, baissez votre tête vers le bas. Ne regardez pas en l'air. Votre commandant d'unité vous informera lorsque cette phase de la bataille sera finie.

Le tir tendu pendant les assauts libres est interdit.

D'une manière similaire, les victimes touchées à la phase d'archerie durant la bataille devront être très attentives au danger environnant et devront prendre les précautions appropriées. En particulier, elles devront s'efforcer à s'allonger sur le côté, avec leur bouclier couvrant leur tête et leur visage, et ne devront pas bouger de cette position jusqu'à ce que la phase d'archerie soit terminée.

4.c/ Les zones de touche

Tout coup reçu sur le torse d'un adversaire sera compté comme un coup mortel et fera du guerrier touché une victime.

Celui-ci devra immédiatement cesser le combat, et réagir en conséquence avec pour but de tomber au sol dès que possible.

Dans le cadre de cet événement, le torse est délimité par la poitrine, l'abdomen, le dos et les fesses. Les coups sur les épaules, bras et jambes ne comptent pas comme un coup mortel mais doivent être et devront être considérés comme une blessure avec une réaction adaptée du guerrier touché.

Après accord de toutes les compagnies participantes au début de l'événement, les blessures pourront être discrètement «oubliées» après une vingtaine de secondes sans attaquer.

4.d/ Les zones interdites de touche

Aucun coup ne devra être porté à la tête, au cou, aux coudes, aux genoux, aux mains, aux pieds ou à l'aîne. Les coups qui seront estimés avoir été délibérément portés sur n'importe laquelle de ces zones seront considérés comme un manque de contrôle, et seront traités en conséquence par les responsables sécurité (évacuation de l'activité ou du champ de bataille).

5. LE SYSTEME DE TOUCHE

Pour être le plus simple possible, tous les combattants auront au total une seule vie. Si vous êtes touché au torse, vous êtes mort et devez cesser de combattre immédiatement.

Si vous êtes touchés au torse, et que vous portez au minimum un gambison ET un haubert vous pourrez tenir encore debout le temps de vous prendre le prochain coup (vous avez droit à un petit bonus ☺).

Si vous êtes touchés au torse, et que vous ne portez qu'un gambison (ou moins) vous êtes mort et devez cesser de combattre immédiatement.

Vous tombez dès que possible en toute sécurité. Dans le cas d'une touche mutuelle, les deux guerriers sont morts et devront réagir en conséquence.

Les "morts au combat" peuvent être ramenés à leur campement depuis lequel ils pourront repartir à l'assaut.

6. LE CONTROLE DU CHAMP DE BATAILLE

Pour garder le contrôle du champ de bataille, un responsable sécurité sera désigné dans chaque camp (un pour chaque adversaire de la bataille évoquée) ils auront le pouvoir de maintenir l'ordre dans leur zone de la

manifestation. Cette responsabilité inclura l'avertissement, ou le pouvoir d'écarter tout combattant du champ de bataille sans appel, ou encore de forcer à tomber tout guerrier ou autrement de disposer de toute arme qui sera utilisée de façon dangereuse, ou qu'il jugera être dangereuse et ceci, à tout moment.

Ils seront identifiés par tous les participants à la réunion de préparation de la bataille le premier jour. Ces officiers (appelés prévôts d'armes) devront s'astreindre à assister à chaque briefing avant les combats ainsi qu'aux débriefings immédiatement après, afin de s'assurer que la sécurité sur le champ de bataille est maintenue tout au long de l'événement.

7. LES PROCEDURES D'URGENCE

Si pour quelque raison que ce soit, les combats doivent être stoppés, cela sera signalé par des coups de sifflets (ou le cri "**HALTE**"). Lorsque ceux-ci sont entendus, toute activité doit cesser immédiatement, toutes les unités devront retourner à leur position de départ, puis après un certain laps de temps ils seront informés par leurs prévôts d'armes sur les raisons de l'arrêt et les actions proposées pour reprendre le cours de la bataille.

Toute personne ignorant les coups de sifflets (ou le cri "**HALTE**") et les ordres d'arrêt de combat sera écartée immédiatement du champ de bataille.

8. LA PROCEDURE DE RECLAMATION

Lorsque qu'un combattant d'une unité est insatisfait d'un aspect du combat, il doit le faire savoir en premier à l'attention de son prévôt d'armes. Ils prendront ensuite les mesures appropriées pour régler le problème de la façon la plus courtoise possible.

Tout problème sera ensuite évoqué au débriefing après la bataille.

L'usage de certaines armes est soumise à l'approbation des organisateurs de l'événement en liaison avec les commandants d'unité des différents camps,

Exemples : Grandes haches – masses d'armes – fléaux – arbalètes...

Ces armes doivent être maniées par des combattants vétérans qui maîtrisent parfaitement leurs armes et uniquement contre des combattants avertis et désignés à l'avance.

Concernant les armes qui représentent un danger potentiel

Exemples : Lances – Haches...

Leur utilisateurs doivent respecter des règles d'emploi particulières en mêlée. Sauf ordres précis et agréés par les deux camps.

LANCES : tenues à une ou deux mains, le fer ne doit jamais être placé plus haut que le talon (extrémité en bois de la hampe) pendant les phases de combat. De plus au contact, Il ne doit jamais dépasser le niveau du centre de l'umbo des boucliers adverses.

Lors des manœuvres (mouvements hors affrontements directs) la lance sera toujours tenue verticalement.

HACHES : L'usage des haches comme «crochets» pour déséquilibrer un adversaire est proscrit !

Derrière le genou elle s'apparente à un coup sur une zone interdite et donc passible d'exclusion.

L'usage des haches comme crochet pour tirer un bouclier et rendre l'adversaire vulnérable doit être parfaitement maîtrisé et ne doit pas s'apparenter à un coup.

Merci de votre attention et amusez-vous bien.

